PLANETA SINCLAIR

O fanzine do ZX Spectrum

Outubro 2023 numero 8

Distribuição gratuita
no Museu LOAD ZX Spectrum

Saboteur! Remastered

Índice:

Editorial..... 2

Lobo Solitário..... 3

Triudus..... 6

Jogos novos para o ZX.....8

Caleidoscópio.....11

Cromos Astor.....12

S.O.S. no paraíso.....14

Entrevista a Clive Townsend.....16

Saboteur! Remastered.....19

Destacável: O trabalho de preservação de Planeta Sinclair

Editorial

E já estamos no oitavo número... Incrível como aquilo que começou como uma pequena brincadeira, à semelhança do próprio blogue, ganhou vida própria. Quase que apostaríamos que se o blogue desaparecesse, continuaria a existir o fanzine do Museu.

Desde o último fanzine que as novidades continuaram a aparecer. As preservações de software nacional relevante não cessam e todos os meses estamos a ter as chamadas "bombas", como costumamos chamar aos jogos mais importantes. E o que é mais incrível é que grande parte destes jogos eram completamente desconhecidos. A demonstrar que ainda há muito para fazer e descobrir nesta área.

Mas talvez o mais importante destes últimos tempos foi uma nova linha de acção assumida pelo Museu Load ZX, que definitivamente se está a profissionalizar. Juntamente com o Marco Fresco, o apresentador do Retro_Gamers, e uma equipa de amigos excepcional, incluindo membros do Planeta Sinclair, conseguiu montar-se uma série de eventos que tem espalhado a palavra do ZX Spectrum e restantes plataformas retro por todo o país. Começou com um evento em Cantanhede, o Street Gaming (na realidade dois, pois foi conjugado com a 1ª Conferência ZX Spectrum em Portugal), mas rapidamente foi repetido em Castelo Branco, em dois fins-de-semana de grande animação. E não vai ficar por aqui. Aguardem assim por novas novidades para breve, quem sabe já a tempo do próximo número.

André Luna Leão

Nome: Lobo Solitário
Editora: NA
Autor: Cláudio Graça
Ano de lançamento: 1986
Género: Aventura de texto
Teclas: NA
Joystick: NA
Memória: 48K
Número de jogadores: 1

Foi-nos referido que Lobo Solitário tinha sido um jogo que teve alguma divulgação junto da comunidade Portuguesa nos idos anos 80. Vamos ser sinceros, nunca tínhamos ouvido falar deste jogo até o vermos referido na correspondência a que tivemos acesso do Clube Nacional de Aventura (CNA). Foi aí que vimos que este jogo andou a rodar pelo clube. Claro que o nome chamou-nos a atenção e até em conversas com o João Cruz, o fundador do CNA, pusemos a hipótese de ser um jogo nacional. Mas também se poderia dar o caso de ser alguma adaptação pelos piratas nacionais de alguma das aventuras de Lone Wolf. De qualquer forma, não tivemos muito tempo na dúvida, pois passado uns dias de o termos visto ser mencionado pela primeira vez, o João Cruz encontrou-o numa das suas cassetes. Em boa hora o fez, pois seria uma pena este jogo ter-se perdido para sempre...

Assim, Lobo Solitário, apesar de ser uma aventura de texto, e sabemos que há muita gente que não é fã deste tipo de jogo, é recomendado para todo o tipo de jogadores. Que entendam a língua Portuguesa, bem entendido, pois este está mesmo na nossa língua materna.

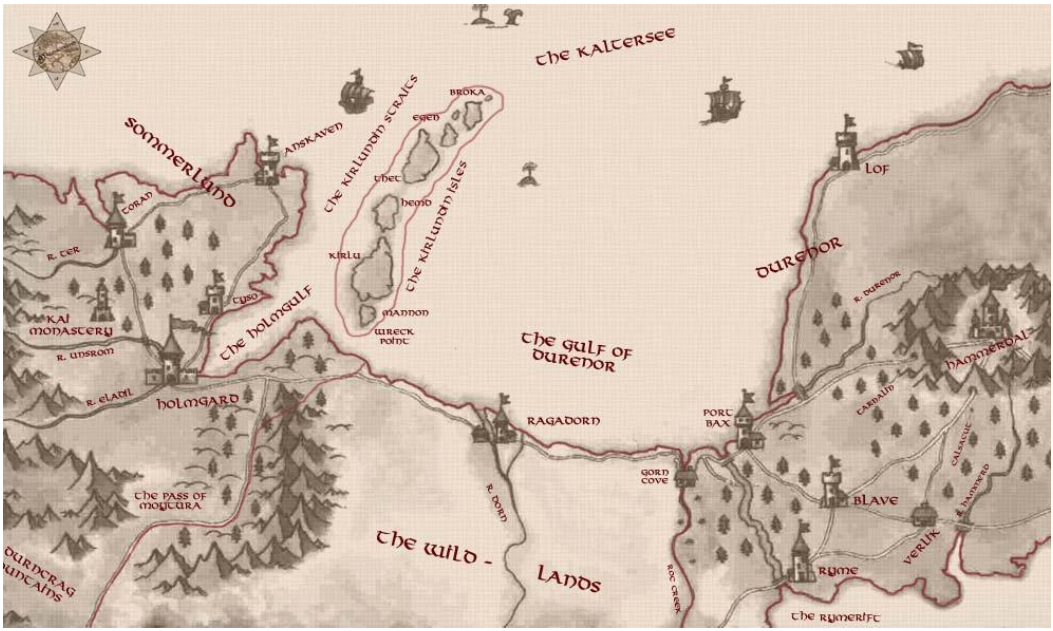
Para começar, não temos que digitar os comandos, como é habitual nas aventuras de texto. As várias opções (normalmente duas ou três) vão aparecendo no ecrã e apenas temos que seleccionar a pretendida. Algumas opções levam a uma morte certa e, com a experiência, até nos vamos apercebendo das armadilhas, mas na maioria das vezes leva-nos a avançar pelos caminhos até Holmgard, o destino final do nosso herói, a descobrir objectos que nos irão ser úteis mais à frente, ou a depararmo-nos com inimigos (ou amigos, em alguns casos), e, por vezes, ter que enfrentá-los.

As batalhas, mais cedo ou mais tarde são inevitáveis. Podemos escapar de algumas, mas temos que ter em atenção que a nossa força vai diminuindo à medida que vamos lutando contra os inimigos, pelo que teremos que dosear muito bem os nossos esforços. Mas seja porque para acedermos a Holmgard teremos que derrotar um inimigo formidável, seja porque para se conseguir alguns objectos, teremos que derrotar os inimigos, ou mesmo porque por vezes o próprio computador nos impõe as batalhas, nessas alturas entramos mesmo em combate. Vemos então textualmente os nossos ataques e os do inimigo a serem desferidos e a força a diminuir. Quando a força chega a zero, um dos oponentes morre.

É também caso para dizer que todos os caminhos vão dar a Roma. Independentemente da direcção que sigamos, mais tarde ou mais cedo, se sobrevivermos, iremos ter a Holmgard. Claro que se o tentarmos fazer pela forma mais directa, estaremos condenados ao insucesso, pois não iremos estar munidos dos objectos que necessitamos para atingir o destino final, nomeadamente a senha secreta, ou porque não ingerimos alimentos suficientes que permitem fortalecer-nos com vista ao combate final.

A comida e os demais objectos que vamos encontrando ao longo do caminho (e podemos assegurar que todos têm uma utilidade, mesmo que seja para algo que não iremos enfrentar nessa partida específica) são obtidos após alguma exploração ou quando cumprimos certas tarefas. Por exemplo, dentro de um caldeirão ou de uma arca poderemos encontrar comida, que ingerimos, ou um talismã (ou outro objecto qualquer). A certa altura, um determinado inimigo pode aparecer à nossa frente. Se tivermos o talismã, conseguimos escapar-lhe sem lutar. Se não o tivermos, teremos que enfrentá-lo, provavelmente perdendo mais alguma força. É esse tipo de desafios e de decisões que vamos ter que tomar ao longo de todo o jogo.

Mas se bem que Lobo Solitário é muito divertido, também sofre dos seus pecados. E o maior será a longevidade, que não é assim tão grande. Isso porque os inimigos, armadilhas e objectos encontram-se sempre no mesmo lugar, não de forma aleatória, e inevitavelmente iremos decorar os caminhos "bons" e "maus", ou o local onde se encontram os objectos necessários para conseguirmos chegar a Holmgard. Será então apenas uma questão de persistência e algum mapeamento até conseguirmos cumprir com a missão que nos foi incumbida (em pouco mais de uma hora conseguimos concluir o jogo).



Por outro lado, as opções também não são assim tantas e algumas são mesmo "impostas", sem que tenhamos possibilidade de alterar o nosso destino, por vezes dando a sensação que somos meras marionetas de uma força maior que nos empurra para determinado local. Não deixa de ser verdade, mas é preciso ver que estamos perante um jogo de 1986, Português, sem qualquer equipa ou tipo de apoios por detrás, e que aquilo que Cláudio Graça desenvolveu já está a um nível bastante alto. Até mesmo o único ecrã do jogo, e que ocupa a parte de cima do ecrã (apenas o caminho que vamos fazendo vai sendo traçado ao longo do mapa), confere uma atractividade bastante interessante a Lobo Solitário.

Foi assim (re)descoberta mais uma pérola da programação Portuguesa graças ao João Cruz. O jogo encontra-se preservado em Planeta Sinclair e caso ainda não o tenham descarregado, convidamos os nossos leitores a fazerem-no.

Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Originalidade	
Longevidade	
Entretenimento	

7

Triudus

A Triudus, fundada em 1976, era conhecida por ser um dos principais retalhistas de computadores e componentes informáticos em Portugal, com várias lojas em centros comerciais carismáticos de Lisboa (Alvalade, Terminal, Fonte Nova e Amoreiras). Juntamente com a Landry, foi uma das responsáveis pela grande expansão do ZX Spectrum no nosso país. Além disso, durante vários anos, apadrinhou o suplemento MicroSe7e, premiando os leitores com cassetes e material informático. Também foi patrocinando esporadicamente outras iniciativas, como o concurso BASICando, uma iniciativa que envolvia o jornal A Capital.

Esta marca não estava vocacionada para a produção de software original, no entanto, conseguimos encontrar algumas curiosidades, como o utilitário Contas Correntes, vendido em disquete para o Sinclair +3, que permitia termos em nossas casas ou empresas um ERP arcaico, mas inovador, tendo em conta a altura em que foi lançado (1987).

Aliás, a Triudus especializou-se também na comercialização de disquetes com jogos piratas (chegavam a conter até seis jogos, tantos quantos a capacidade de memória da disquete permitisse), sendo frequentemente encontrados na posse de colecionadores, o que dá a entender que tiveram distribuição massiva.

Juntamente com a S.E.M., a Triudus foi responsável, em 1986, pelo lançamento de Corrida de Caracóis, de Pedro Osório.

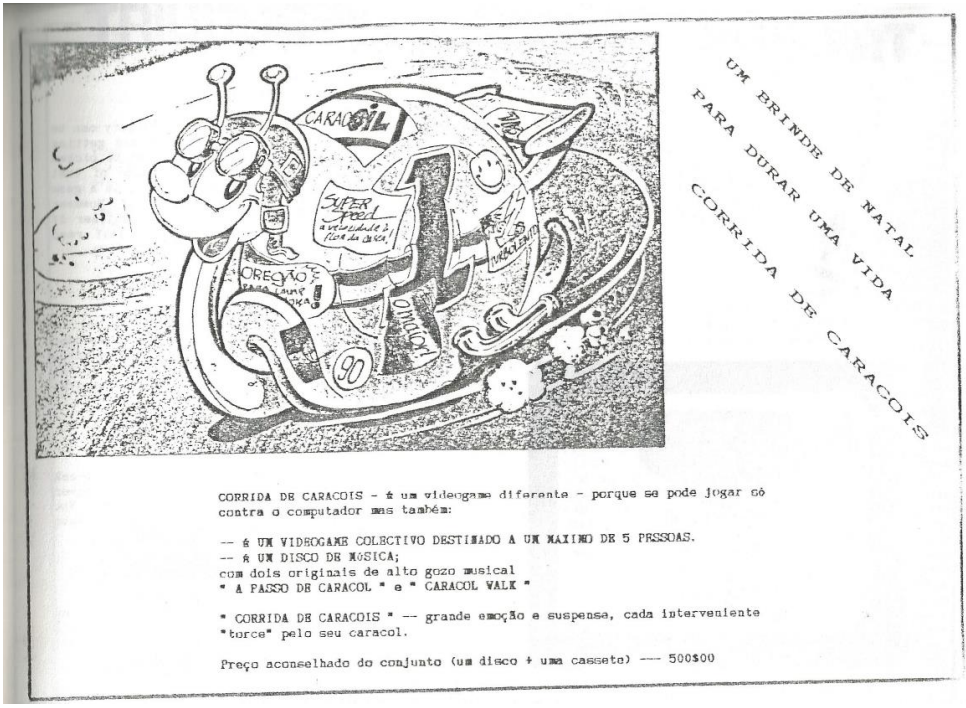
A Triudus estabeleceu também uma parceria com a Orvil, que levou ao lançamento de Curso Elementar de BASIC, composto por 13 módulos que visavam instruir os utilizadores nos conceitos mais básicos dessa linguagem de programação. Existe ainda uma versão alternativa deste programa, em tudo semelhante, apenas não mencionando a referência à parceria com a Orvil. Nas publicações e jornais de 1985, surge ainda a referência a um jogo lançado pela Triudus, Strip Poker, supostamente de origem nacional. No entanto, ainda não foi preservado, permanecendo assim desconhecido da comunidade.

Mas os jogos piratas sempre foram aqueles que trouxeram maiores lucros para as lojas e, tal como a Astor Software, a Triudus também apostou fortemente neste mercado – não só comercializando as disquetes referidas anteriormente, mas também lançando várias

compilações em cassete, que foram as principais responsáveis por torná-la conhecida do grande público (mais do que propriamente os seus lançamentos de originais). Destacou-se ainda a coletânea 60 Jogos para o ZX Spectrum, que incluía numa cassete todos os programas que faziam parte do livro com o mesmo nome, assim como a New Games, que contemplava um extenso manual de instruções e seis jogos, entre os quais o MOD português The Last Arkanoid.

Assumiu também um papel de relevo a cassete Promoção 85, lançada em parceria com a S.E.M.. A cassete estava gravada dos dois lados e tinha seis jogos bastante conhecidos do público, entre os quais Match Day e Pole Position.

Finalmente, a Triudus lançou a compilação mais mediática de todas, Best Games, que agrega dez dos jogos mais populares do Spectrum, incluindo uma versão pirateada de Manic Miner com vidas infinitas. Esta coletânea foi lançada em 1987 e visou comemorar os dez anos da marca, sendo uma das cassetes mais procuradas pela comunidade portuguesa. A cassete vinha ainda acompanhada de um manual de instruções muito completo, com 32 páginas, que divulgava outros lançamentos da Triudus. É praticamente impossível encontrar este manual, que constitui uma verdadeira raridade.



A Triudus não acompanhou os novos tempos, tendo entrado em insolvência no presente milénio.

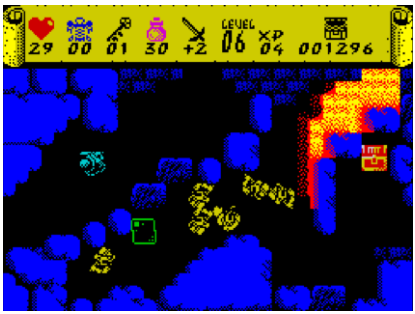
Jogos novos para o ZX Spectrum (destaques 2022)

O ano de 2022 foi mais uma vez recheado de boas propostas, culminando num GOTY de excepcional qualidade. Fazemos hoje aqui um pequeno resumo dos jogos que mais se destacaram ao longo do ano.

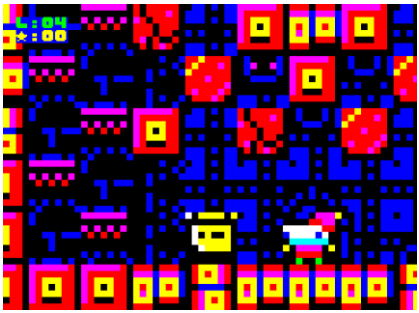
- Bufonada: foi uma das grandes surpresas do ano, tendo ficado em 4º lugar no GOTY. Mistura boas doses de plataformas, com aventura e com quebra-cabeças, resultando num trabalho viciante e demonstrativo das capacidades de Angel Colaso.
- Crímenes Ilustrados: e que dizer deste trabalho a trazer à memória L'Affaire Vera Cruz e The Sidney Affair? Apesar de mais simples, vale sobretudo pela novidade, exigindo do jogador grande capacidades dedutivas.
- Donum: apresenta dos gráficos mais espantosos alguma vez vistos numa aventura. Além disso, é composto por duas partes completamente distintas, a primeira a apelar às nossas capacidades de orientação, a segunda com uma mecânica mais típica do género das aventuras de texto.

- Castle Escape: gráficos e som do outro mundo, criado sem ajuda de motores externos (tipo AGD), trazem a este platformer um gostinho muito old school e a fazer lembrar os memoráveis anos 80.
- Federation Underwater: o sucessor de Federation Z é mais uma enorme aventura que vem das profícuas mentes de IADVD e Molomazo, a equipa que demonstrou que o MK1 é muito mais flexível do que aquilo que se pensava. Épico!

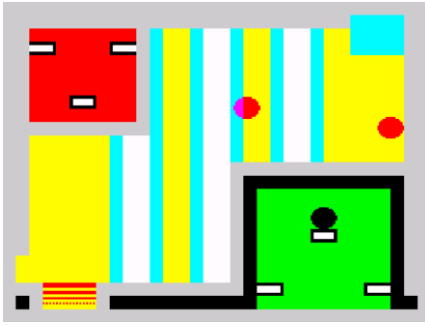
- Hakkenkast: quem gosta de desafios tipo Into the Eagles Nest ou Gauntlet, vai adorar Hakkenkast. São quatro labirintos recheados de inimigos, obstáculos, quebra-cabeças e até alguns locais bem escondidos, que só com muita exploração vamos conseguir encontrar.
- Don Quixote 16K: Don Quixote é inspirado na famosa personagem criada por Cervantes, quando se comemorava o 475º aniversário do famoso romancista. O mais curioso é que o jogo destina-se aos computadores de 16K, no entanto, tem condições para ser melhor do que muito jogo de 48K, ou não tivesse o selo de qualidade da Zosya.
- Loxley: depois do maravilhoso Wudang, Ariel Ruiz voltou a fazer magia com Loxley, jogo programado em BASIC, que ocupa os 128K de memória do Spectrum, sendo o vencedor da competição "Concurso BASIC 2022". Mas seria alguém capaz de bater este jogo, que recria a história de Robin dos Bosques?



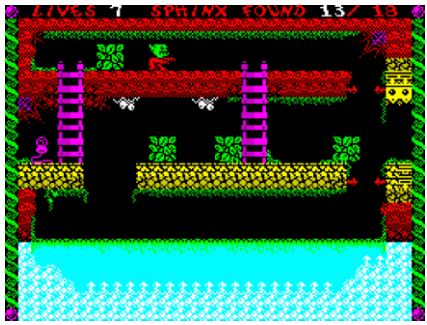
- Ringo: este jogo é diferente daquilo a que estamos habituados. Por um lado, é um puro platformer. Por outro, tem acabamentos e pormenores de luxo. Senão vejamos: uma música de excelência, um grafismo que nos leva muito além do ZX Spectrum, mesmo que na versão 128K, e uma jogabilidade imensa, a cativar-nos imediatamente.
- Rubinho Cucaracha: já antes falámos deste jogo, o grande vencedor do GOTY 2022. É mais um belíssimo divertimento que a Zosya nos proporcionou, com um race'n'chase de excelência e 16 níveis de pura adrenalina.



- TCQ (/\O[]): um dos mais galardoados jogos do ano vem do Brasil e apresenta um platformer diferente de tudo aquilo a que estamos habituados, o que também já é habitual neste autor. Uma verdadeira obra de arte, que deu origem a uma magnífica edição física via a Portuguesa Teknamic Software.
- Tenebra: com um grafismo parco e minimalista, o que interessa é a jogabilidade e os quebra-cabeças muito bem definidos. Foi um dos jogos preferidos da comunidade.
- Tiny Dungeons: o grafismo de Denis Grachev topa-se a léguas. E desta vez traz-nos um clone de Rogue, mas com aquele toque que o faz sobressair de tudo o resto. Basta olhar para a forma como o nosso personagem (ou personagens, pois podemos controlar três) se move, ou os brutais cenários, com uma profusão de cores que faz irradiar vida por todo o lado.



- Mr Hair and the Kitty Katakombs: grafismo e música de excelência, cenários deslumbrantes e uma jogabilidade de se lhe tirar o chapéu, este platformer tem todos os condimentos que fazem os grandes jogos. Se alguma lacuna há a apontar é o de não ser um jogo muito grande.
- The Mystery of Markham Manor: é o terceiro jogo da trilogia A Belt and Suspenders! e tem um aspecto magnífico. Ideal para quem gosta de uma boa aventura de texto recheada de mistério, clichés dos policiais e a exigir o uso de células cinzentas.



O trabalho de preservação de Planeta Sinclair

Nos anos 80 do século passado, pensava-se que a vida útil de uma fita magnética (cassete) rondaria os 10 a 20 anos. A realidade, felizmente, não o confirmou, pois ainda hoje em dia a maioria das cassetes dessa altura, desde que mantidas em boas condições, continua legível e apta a permitir a preservação do seu conteúdo.

Assim, desde cedo (início dos anos 90), a comunidade do ZX Spectrum uniu-se numa causa comum: preservar digitalmente os programas e jogos que estavam contidos nessas cassetes. Surgiram então, a partir de meados dos anos 90, inúmeras páginas na World Wide Web, disponibilizando todos aqueles jogos que, 10 e 15 anos antes, faziam as delícias das pessoas. Nem sempre estes conteúdos estavam devidamente autorizados pelas software houses, pois os copyrights era violados de forma sistemática e quase escandalosa, no entanto, foi graças a esse trabalho de preservação que se conseguiu conservar o espólio imenso que atualmente existe relacionado com os computadores da Sinclair e da Timex.

Infelizmente, em Portugal, esse trabalho não foi feito de forma consistente e os programas que atualmente existem preservados, na sua maioria, apenas foram recuperados nos últimos cinco anos, mais uma vez devido ao interesse, mesmo que tardio, de um pequeno número de pessoas, que tomou entretanto consciência da importância do trabalho de preservação. Basta ver que em 2013, segundo o livro de Nelson Zagalo "Videojogos em Portugal: História, Tecnologia e Arte", eram conhecidos menos de 30 programas desenvolvidos para o ZX81 e ZX Spectrum. Aliás, para o ZX81 apenas se conheciam dois jogos, ambos de José Oliveira.

Oito anos depois, e graças ao enorme trabalho de preservação que tem sido feito, liderado maioritariamente por Planeta Sinclair, mas contando com o forte apoio de um pequeno núcleo duro da comunidade, estão referenciados mais de 850 programas criados por programadores portugueses, ou lançados oficialmente por editoras portuguesas, sem contar com as várias centenas de type-ins que foram aparecendo nas muitas revistas, jornais e livros dos anos 80, nem com programas de origem "duvidosa" (na altura era comum aparecerem programas creditados a programadores nacionais, que mais não eram que adaptações de programas estrangeiros - mais habitual ao nível dos type-ins, que desrespeitavam os direitos de autor). No entanto, o trabalho ainda vai a meio, pois existem ainda algumas centenas de programas por descobrir ou por preservar digitalmente.

Inevitavelmente, existe resistência por parte de alguns elementos da comunidade. Por terem nas suas mãos uma cassete que ainda não está preservada (o vulgar "M.I.A"), julgam erradamente que têm um grande tesouro nas mãos. Na realidade, o valor de uma cassete estabelece-se pelo número de cópias existentes, não pelo facto de o programa estar disponível, ou não, digitalmente. Embora as cassetes tenham um período de vida superior ao que se esperava, não vão durar eternamente, quer por eventuais acidentes que possam acontecer, quer porque têm um período de vida útil limitado. Se esse programa não se encontrar preservado digitalmente, não só se perde a hipótese de alguma vez vir a ser recuperado, como o próprio dono da cassete, cujo programa se deteriorou, também não tem possibilidade de regravá-lo, ficando com um mono nas suas mãos.

Assim, por todas as razões, o trabalho de preservação deve ser a principal prioridade da comunidade interessada no ZX Spectrum. Não só ao nível do hardware (e para isso existe o Museu LOAD ZX Spectrum), mas também ao nível do software e da própria literatura existente (os livros e revistas também têm um período de vida útil finito).

Pode-se também pensar que preservar digitalmente uma cassete com um programa para os computadores da Sinclair ou da Timex é uma tarefa muito complexa. No entanto, ao contrário da perceção comum das pessoas, o trabalho de preservação, desde que seja seguida uma determinada metodologia, é bastante simples. Mesmo quando as cassetes aparentam estar deterioradas, com alguns cuidados, é possível fazê-las voltar à vida. Assim, na maior parte das vezes, uma boa limpeza, secagem das humidades, lubrificação das roldanas e mudança do velcro são o suficiente para se conseguir uma leitura bastante boa da fita, que permita posteriormente a preservação digital, partindo do princípio de que a gravação se encontra em boas condições.

A quem pretender dedicar-se a esta tarefa, aconselha-se a utilização de três programas, todos existentes em open source ou freeware:

- Um programa de gravação e edição de ficheiros áudio ("Audacity", por exemplo)
- Um conversor de .wav para .tzx ("Wav2tzx", por exemplo)
- Um copiador ("The Key", "Ominicopy 2" ou "Pirata", por exemplo)

O copiador apenas é utilizado nos casos mais difíceis, permitindo criar um backup do programa em fita magnética, podendo depois essa cópia ser a fonte que vai dar origem ao ficheiro .wav.

Com o programa de gravação e edição de ficheiros áudio, é possível passar para os computadores pessoais, através de um vulgar leitor de cassetes, o conteúdo da fita magnética. Estes programas permitem gravar o som em modo "mono", fundamental para se conseguir fazer depois a conversão, mas também para trabalhar digitalmente o som da gravação, nomeadamente limpando ruídos de fundo, atenuando a distorção, amplificando o som, etc..

Tendo a gravação ficado em boas condições, é depois possível fazer a conversão para um ficheiro .tzx, ficando então o programa devidamente preservado. É este o método que tem sido utilizado por Planeta Sinclair e que permitiu recuperar mais de 2.000 programas nacionais e estrangeiros desde 2017.

Mas vamos agora fazer um pequeno apanhado das principais preservações de software nacional. Para isso dividiu.se em quatro grandes categorias:

1. Timex: inclui todos os programas lançados pela Timex Portugal, sendo a maioria adaptações de programas Britânicos, mas contendo alguns originais, geralmente programas educativos desenvolvidos pela Alfamicro.
2. Astor Software: inclui os programas originais lançados por esta editora Portuguesa. Geralmente utilitários ou programas educativos, mas com alguns jogos bastante populares pelo meio.
3. FDD: inclui os programas lançados para o sistema de discos da TIMEX. Alguns exigem o sistema CP/M, sendo portanto uma categoria à parte do ZX Spectrum.
4. Outros: inclui todos os restantes programas Portugueses, excluindo os type-ins não relevantes ou pequenos programas.

Timex Portugal:

Estão identificados 147 jogos e programas para os sistemas TS 1000, TS 1500, ZX Spectrum 16K, ZX Spectrum 48K, TC 2048 e TC 2068.

Destes, 128 já se encontram preservados, faltando ainda encontrar 19 programas. No entanto, suspeita-se que ainda existam muitos programas lançados pela Timex Portugal por identificar. Muito provavelmente o número aproxima-se das duas centenas.

Astor Software:

Já devem estar identificados todos os programas lançados pela Astor Software, existindo apenas uma dúvida relativamente a dois programas, se efectivamente tiveram o selo da mítica editora Portuguesa.

Estão assim catalogados 84 jogos e programas, tendo 65 sido já recuperados. Permanecem por recuperar 19 programas, a maioria utilitários e programas técnicos relacionados com as ciências exactas dos primeiros tempos da editora.

FDD:

Neste momento estão identificados 50 programas, a maioria de cariz profissional. Apenas 16 estão preservados digitalmente, o que não é de estranhar, pois além do número de cópias lançadas ser bastante inferior aos dos restantes sistemas, pelo facto de estarem no formato de disquete, leva a que a preservação seja bastante mais complexa. Além disso, a disquete tem uma vida útil muito inferior à cassete, levando a que a maior parte das cópias já tenham ido parar ao lixo.

Outros:

Inclui todos os restantes programas, incluindo editoras como a LOG, Procompe, etc..

Conhecem-se 592 programas, estando 472 já recuperados. Estão assim em falta, pelo menos, 120 jogos e programas, alguns bastante conhecidos, como é o caso de Keops ou de Elifoot.

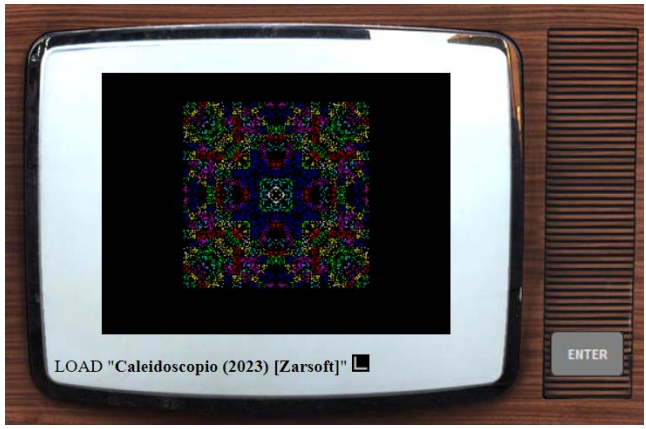
Resumo				
Tipologia	**Identificados**	**Recuperados**	**Por recuperar**	**% sucesso**
Timex	147	128	19	**87,07%**
Astor Software	84	65	19	**77,38%**
FDD	50	16	34	**32,00%**
Outros	592	472	120	**79,73%**
Total	**873**	**681**	**192**	**78,01%**

Caleidoscópio

Quem ainda se recorda dos caleidoscópios, aqueles brinquedos muito em voga nos anos 70 e 80? Quem não sabe aquilo a que nos referimos e não identifica a imagem que deixamos em baixo, podemos dizer que é um aparelho óptico, formado por um pequeno tubo de cartão ou de metal, com pequenos fragmentos de vidro colorido, que, através do reflexo da luz exterior em pequenos espelhos inclinados, apresentam, a cada movimento, combinações variadas e agradáveis de efeito visual (fonte: Wikipedia).

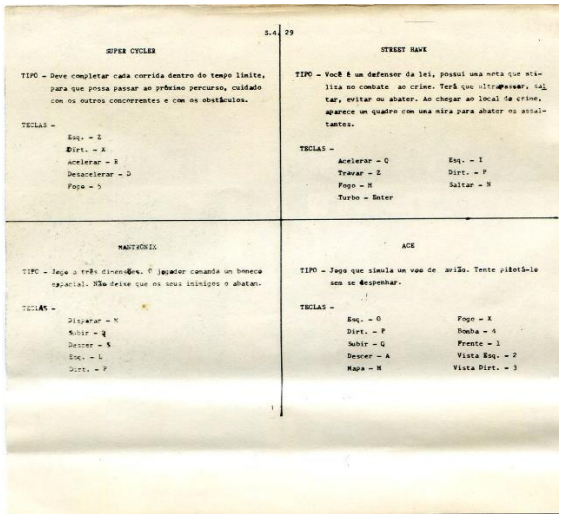
Pois agora, o Zé Oliveira, nosso contributor habitual do Planeta Sinclair e deste fanzine criou um pequeno programa que simula o efeito de um caleidoscópio. Para isso basta digitarem o código seguinte.

```
5 REM caleidoscopio
7 REM (c) 2023 by ZarSoft
10 BORDER 0: PAPER 0: CLS
11 OVER 1
15 LET x0=128
16 LET x1=127
17 LET y0=88
18 LET y1=87
20 REM loop
30 LET x=INT (RND*85)
35 LET y=INT (RND*85)
50 INK RND*7
111 PLOT x1-x,y1-y
112 PLOT x1-x,y0+y
113 PLOT x0+x,y1-y
114 PLOT x0+x,y0+y
115 PLOT x1-y,y1-x
116 PLOT x1-y,y0+x
117 PLOT x0+y,y1-x
118 PLOT x0+y,y0+x
190 GO TO 30
```



Cromos Astor: S4.29

O "ás" da compilação número 29 da Astor Software tem precisamente esse nome: Ace. De resto, três jogos sofríveis (ou nem isso), não deixando grandes saudades e levando a pensar que haveria melhores formas de gastar o dinheiro.


S.4. 29

SUPER CYCLES

TIPO - Deve completar cada corrida dentro do tempo limite, para que possa passar ao próximo percurso, cuidado com os outros concorrentes e com os obstáculos.

TECLAS -
Esq. - Z
Dirt. - X
Acelerar - R
Descelerar - D
Fogo - 5

STREET HAWK

TIPO - Você é um defensor da lei, possui uma moto que utiliza no combate ao crime. Terá que ultrapassar, saltar, evitar ou abater. Ao chegar ao local do crime, aparece um quadro com uma mira para abater os assaltantes.

TECLAS -
Acelerar - Q
Travar - Z
Fogo - M
Turbo - Enter
Esq. - I
Dirt. - P
Saltar - N

MANTRONIX

TIPO - Jogo a três dimensões. O jogador comanda um boneco espacial. Não deixe que os seus inimigos o abatam.

TECLAS -
Disparar - N
Subir - Q
Descer - S
Esq. - L
Dirt. - P

ACE

TIPO - Jogo que simula um voo de avião. Tente pilotá-lo sem se despenhar.

TECLAS -
Esq. - O
Dirt. - P
Subir - Q
Descer - A
Mapa - M
Fogo - X
Bomba - 6
Frente - 1
Vista Esq. - 2
Vista Dirt. - 3

Comecemos precisamente por Ace. Como se sabe, simuladores de vôo não era para todos. Apenas um nicho muito específico conseguia aproveitar minimamente este tipo de jogos que, não raras vezes, tinham mais de 20 teclas para se conseguir manobrar o avião. Mas Ace, não sendo dos mais complexos, conseguiu ter algum sucesso, trazendo uma nova franja de público ao género, nomeadamente aqueles que estão mais habituados a andar aos tiros, sem grandes preocupações em manter o avião nos céus.

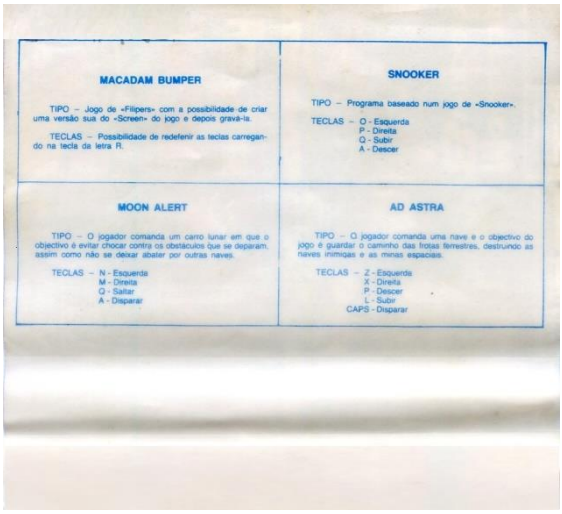
Vamos agora para terra. Assim, Super Cycle coloca-nos aos comandos de uma mota de grande cilindrada, prometendo a US Gold velocidades vertiginosas. Ficou-se pelas promessas, pois o jogo é monótono, o que aliás as críticas na altura fizeram questão de relevar.

Temos depois Street Hawk. Lançado pela Ocean Software em 1986, depois de um longo período no qual o jogo andou em banho-maria. Aliás, esta é a segunda versão do jogo, mas que nem por isso se destaca no enorme catálogo da editora de Manchester. Não que seja mau, mas um grau de dificuldade muito baixo faz baixar muito a sua atractividade.

Por fim Mantronix, uma aventura isométrica lançada pela Probe Software, que uns anos mais tarde nos trouxe coisas bem melhores. Jogo insonso e que não deixou grandes saudades...

Cromos Astor: S4.12

A compilação número 12 da Astor Software é das mais interessantes da colecção. Apesar de serem jogos dos primeiros tempos do ZX Spectrum, qualquer um deles deixou a sua marca, não existindo grandes variações ao nível da qualidade dos trabalhos.



MACADAM BUMPER

TIPO – Jogo de «Flipers» com a possibilidade de criar uma versão sua do «Screen» do jogo e depois gravá-la.

TECLAS – Possibilidade de redefenir as teclas carregando na tecla da letra R.

SNOOKER

TIPO – Programa baseado num jogo de «Snooker».

TECLAS – O - Esquerda
P - Direita
Q - Subir
A - Descer

MOON ALERT

TIPO – O jogador comanda um carro lunar em que o objectivo é evitar chocar contra os obstáculos que se deparam, assim como não se deixar abater por outras naves.

TECLAS – N - Esquerda
M - Direita
Q - Saltar
A - Disparar

AD ASTRA

TIPO – O jogador comanda uma nave e o objectivo do jogo é guardar o caminho das frotas terrestres, destruindo as naves inimigas e as minas espaciais.

TECLAS – Z - Esquerda
X - Direita
P - Descer
L - Subir
CAPS - Disparar

Steve Davis Snooker foi pioneiro nas simulações de snooker e bilhar, aproveitando a imagem de um dos melhores e mais icónicos jogadores da cena na altura. Mas apesar de este jogo ter dado o mote, raramente foi superado e só para finais dos anos 80 apareceram concorrentes à altura.

O mesmo aconteceu com Macadam Bumper, neste caso não tendo sido pioneiro do género de flippers, mas trazendo a novidade de podermos construir a nossa própria mesa. Só muito mais tarde, com Time Scanner, apareceu um jogo a rivalizar com Macadam Bumper.

Quanto a Ad Astra, tem a equipa da Gargoyle por trás, nomeadamente Roy Carter e Greg Follis, responsáveis por alguns dos melhores jogos do ZX Spectrum (lembram-se de Dun Darach? Heavy on the Magick?...). E apesar de estarmos perante um tiro'neles muito simples, nem por isso deixa de ser tremendamente divertido.

Finalmente, o último dos jogos desta colectânea é Moon Alert, jogo que dispensa grandes apresentações. Não deve ter havido casa no nosso país em meados dos anos 80 que não tivesse esse jogo na colecção. Inspirado no jogo de arcada Moon Patrol, de 1982, foi das conversões mais felizes que foram feitas para o ZX Spectrum. Tremendamente viciante, mesmo depois de se chegar ao final, voltava-se a carregar o jogo.

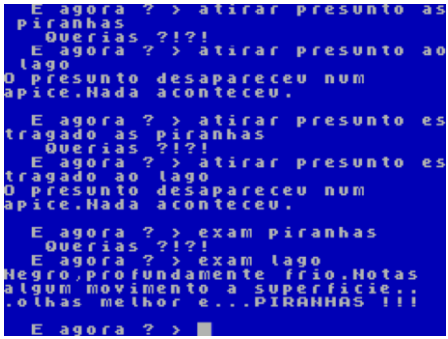
Nome: S.O.S. no paraíso
Editora: Adada Soft Produções
Autor: Carlos Guimarães e Kiko
Ano de lançamento: 1988
Género: Aventura de texto
Teclas: NA
Joystick: NA
Memória: 48K
Número de jogadores: 1

A parceria entre o João Cruz / Francisco Cruz e Planeta Sinclair continua a dar frutos. O João disponibilizou-nos a sua arca de raridades e conseguimos assim obter uma série de jogos que se pensava estarem dados como perdidos para sempre (City Connection 128K, por exemplo). Um dos mais recentes foi S.O.S. no Paraíso e já tínhamos conhecimento do jogo através de uma menção que saiu num dos jornais da época. Além disso, o João recebeu a cassete enviada pelos programadores, embora nunca a tivesse conseguido carregar.

S.O.S. no Paraíso saiu também numa altura muito profícua em termos do desenvolvimento de aventuras de texto no nosso país. Por um lado, os jornais nacionais estavam a incentivar os programadores amadores nacionais a criarem as suas aventuras. Por outro, ferramentas como o GAC começaram a rodar com maior frequência nos lares Portugueses. E assim, dois jovens programadores criaram mais uma pequena pérola...

Devemos deixar logo de início algumas notas. Assim, este não é dos jogos mais indicados para os principiantes nas aventuras de texto. Também não relevamos os erros ortográficos, até porque na altura não havia correctores ortográficos e estávamos perante dois adolescentes. No entanto, S.O.S. no paraíso tem alguns problemas ao nível da jogabilidade. E alguns bugs, também, pois em pelo menos um momento ficámos presos num local (WC do avião), o qual nem era suposto entrarmos.

Outro dos problemas está relacionado com os comandos. Normalmente apenas um comando específico desencadeia os resultados pretendidos, o que quer dizer que até o descobrirmos, andamos numa série de "tentativas e erro" que pode desmotivar muita gente.



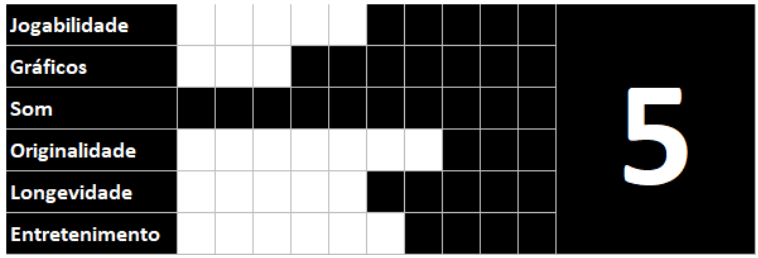
Finalmente, um grau de dificuldade um tanto ou quanto elevado na fase inicial, nomeadamente quando estamos dentro do avião e no qual temos um número bastante limitado de jogadas para se conseguir escapar. Seria preferível o grau de dificuldade (e a frequência do surgimento de mortes súbitas) irem subindo gradualmente.

Mas tirando estes problemas iniciais que, refira-se, vão fazer desmotivar alguns (como já antes referimos), o resto da acção desenrola-se com alguma fluidez. Assim, se conseguirmos escapar do avião, vamos aterrar directamente no paraíso. Mas este não é lá muito amigável. Desde lixeiras, cadáveres, punks, piranhas, aves de rapina terríveis, de tudo um pouco se encontra nesta aventura. Para já estamos encalhados na parte das piranhas, pois apesar de lhes atirarmos com o presunto estragado (mas não envenenado?), não há maneira delas morrerem. Assim como o presunto parece ser infinito, pois nunca desaparece do nosso inventário (será um bug?).

Por JOÃO CRUZ

dições ADADASOFT. Diz o Carlos que ficou cativado pelo mundo dos jogos de aventura, desde que pegou pela primeira vez no HOBBIT (uma boa aventura, embora já um pouco antiga). Em «part-time», a ADADASOFT tem vindo a programar aventuras, fazendo uso do GRAPHIC ADVENTURE CREATOR... e até nos enviaram o seu primeiro trabalho, SOS NO PARAÍSO cujo programa, infelizmente, não conseguimos carregar (até o experimentámos em vários «Spectrum»). Por isso, aqui fica o nosso apelo para que voltem a entrar em contacto connosco enviando uma cópia em melhor estado, para a podermos apreciar e dar o nosso parecer. Um conselho muito útil: gravem o programa dos dois lados da «cassette», se possível com gravadores diferentes. Quanto ao facto de quererem divulgar os vossos programas por Portugal inteiro, é melhor entrarem em contacto com algum estabelecimento comercial dedicado à venda de vídeo-jogos e aconselharem-se aí. Escrevam sempre.

S.O.S. no Paraíso, não sendo do melhor que se fez no nosso país, tem o seu valor. É bem representativo de uma época em que os adolescentes e crianças, sem qualquer apoio externo, conseguiam dar asas à sua imaginação e criar as suas aventuras. Resta agora saber se Carlos Guimarães e Kiko chegaram a terminar a aventura seguinte que tinham em mente: O Pigmeu. Caso algo dos nossos leitores tenha informação sobre este jogo ou sobre esta dupla, por favor entre em contacto connosco.



Entrevista a Clive Townsend

Marcus Vinicius Garrett, um dos fundadores da revista Espectro e da editora Bitnamic / Teknamic Software, entrevistou em 2017 o famoso programador Clive "Saboteur!" Townsend. Esta entrevista exclusiva não chegou a aparecer na revista, mas vamos agora reproduzi-la, assim como o preâmbulo do Marcus, a quem desde já agradecemos a gentileza.

"Se você é fã da famosa e popular criação do britânico Clive Townsend, lançada pela Durell Software em 1985, certamente se interessará por saber o que o programador de Saboteur!, o jogo do ninja que percorria intermináveis salas à procura de um disquete especial, tem a dizer sobre o Spectrum Next. Em um bate papo bem-humorado, ele também falou sobre os remakes recentes de Saboteur! e Saboteur II, títulos lançados para PC, Mac e tablets."

Revista Espectro: Se detalhes técnicos fossem deixados de lado, tais como número de cores simultâneas na tela, quantidade de memória RAM e velocidade de processamento, em outras palavras, se abordássemos o assunto do ponto de vista de um leigo, o que se pode realmente esperar do Spectrum Next?

Clive Townsend: Se deixarmos de lado os tremendos avanços técnicos do Next, só o facto de se ter uma máquina em que as pessoas realmente possam programar já é algo muito bom. O Spectrum era a máquina perfeita, era somente um punhado de memória com o qual a gente podia fazer o que quisesse, o que bem entendesse. Em minha opinião, perdemos uma geração de programadores quando as consolas substituíram os microcomputadores, portanto, agora haverá uma chance de que novos interessados por programação apareçam e se desenvolvam. O Next é o sucessor espiritual do Spectrum, acredito realmente que as pessoas farão milagres com ele.

Revista Espectro: Há boatos sobre um novo Saboteur!, uma versão refeita para que se aproveitem as novas características gráficas e de processamento do Next. Esta informação procede?

Clive Townsend: Sim, existe uma chance de que a versão estendida de Saboteur! seja lançada para o Next. O projecto está nas mãos - mais que capazes - do programador britânico Jim Bagley, o código fonte está sendo convertido para a linguagem Assembly. Naturalmente, os gráficos propriamente ditos também estão disponíveis ao Jim - em especial por causa do remake de Saboteur! que lancei não faz muito tempo. Porém, o novo mapa desse remake é sete vezes maior em relação ao original, então, acho que só o tempo dirá se a versão do Next, em termos técnicos, será viável.

Revista Espectro: Já que tocou no assunto, comente sobre o tão alardeado remake.

Clive Townsend: O novo Saboteur! é, ao mesmo tempo, um remake e uma continuação, assim sendo, falamos de um Saboteur! 1,5. A parte original, digamos, perfaz somente 15% do jogo. O início é idêntico, estamos em 1985, mas as coisas começam a mudar quando você encontra o helicóptero. O código utiliza exactamente a mesma lógica da versão do Spectrum, os gráficos, levemente melhorados, respeitam as limitações daquela era como se rodássemos o jogo em um hipotético "Spectrum 1280 Kb" - e tem até colour clash! O mapa provê o jogador com muito mais salas para explorar e há novos desafios e puzzles. É possível, inclusive, ganhar prémios reais se realizadas certas tarefas e, ao final, o Saboteur vem a conhecer a verdade em relação à sua missão - o que prepara o jogador para o novo Saboteur II, outro remake.

Revista Espectro: Exacto, o remake de Saboteur II saiu há pouco também, certo? Por favor, comente sobre ele.

Clive Townsend: Assim como o remake de Saboteur!, o novo Saboteur II, em uma primeira olhada, faz lembrar bastante a versão de 8 bits do Spectrum, porém, há muito mais do que os olhos veem. Faz 30 anos que fãs e jogadores questionam-me sobre os mistérios da trama, há muitas curiosidades acerca do jogo, mas saibam que as respostas estão neste remake. A verdade é que ambos os remakes preparam terreno para um Saboteur III...

Revista Espectro: Além de seus jogos, quais outros títulos, se refeitos no Next, você gostaria de ver?

Clive Townsend: Existe o perigo de que, com as capacidades gráficas aumentadas do Next, comecem a ser desenvolvidos "jogos de Amiga" para o sistema, isto é, o charme todo peculiar do Spectrum seria perdido no processo. Eu preferiria ver o poderio extra do Next ser usado para que se melhorassem alguns jogos clássicos de corridas tridimensionais, tais como Out Run. O dimensionamento suave de sprites traria um resultado incrível! Imagino se alguém seria corajoso o suficiente para refazer o Turbo Esprit!

Revista Espectro: Sabemos que iniciativas semelhantes, em termos de Retrogaming e Retrocomputação, falharam. Um dos exemplos notórios, embora uma consola, é o Coleco Chameleon. Claro, não há como comparar, mas você acha, levando-se em conta algumas falhas do passado, que a situação será diferente com o Next?

Clive Townsend: O Next vai dar certo porque terá LEDs na lateral do gabinete, os programadores poderão controlá-los. Falando sério agora, a divulgação correu super bem e funcionou como uma bola de neve, ela manteve os interessados bem informados com updates contínuos. O projecto está sendo tocado de maneira apaixonada, o dinheiro - quanto dinheiro conseguido em tão pouco tempo! - é só um detalhe. Além disto, ninguém precisou dar adiantamentos para que, no momento seguinte, os donos do projecto, maus elementos, desaparecessem. Aliás, já falei sobre os LEDs? Eu comprei um só por causa dos LEDs!

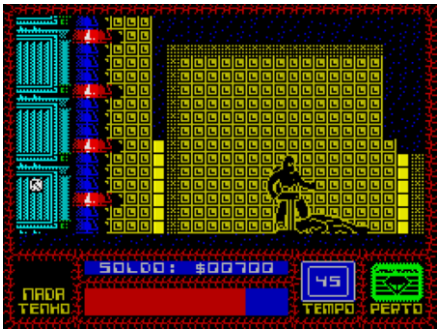
Revista Espectro: Se fosse viável ter no Next alguma interface, algum módulo ou periférico impossível - ou não lançado à época - para o Spectrum normal, qual você gostaria de ver?

Clive Townsend: Em tese, se o barramento do Next é mesmo igual ao do Spectrum, várias interfaces antigas certamente funcionarão no novo micro. Algo que eu sempre quis é uma interface ou um módulo que contivesse relês e eu pudesse controlá-los via software. Nosso humilde Speccy controlaria, por exemplo, aparelhos que não dispusessem de Bluetooth, tais como motores ou luzes. "Acenda a luz, por favor, Speccy! ". "Por favor, um pouco de chá, braço mecânico!". Hoje, os LEDs. Amanhã - O MUNDO!

Saboteur! Remastered

É bem conhecido do público Português a simpatia que Clive Townsend tem pelo nosso país. Já nos visitou aquando do 40º aniversário do ZX Spectrum em Cantanhede e não nos admiraríamos que voltasse ao nosso país em breve, quem sabe para apresentar algo que nos diz muito (a nossa boca é um túmulo). Mas falemos agora de um antigo projecto, o jogo Saboteur. Clive Townsend deu-lhe então nova roupagem, surgindo a versão Saboteur! Remastered.

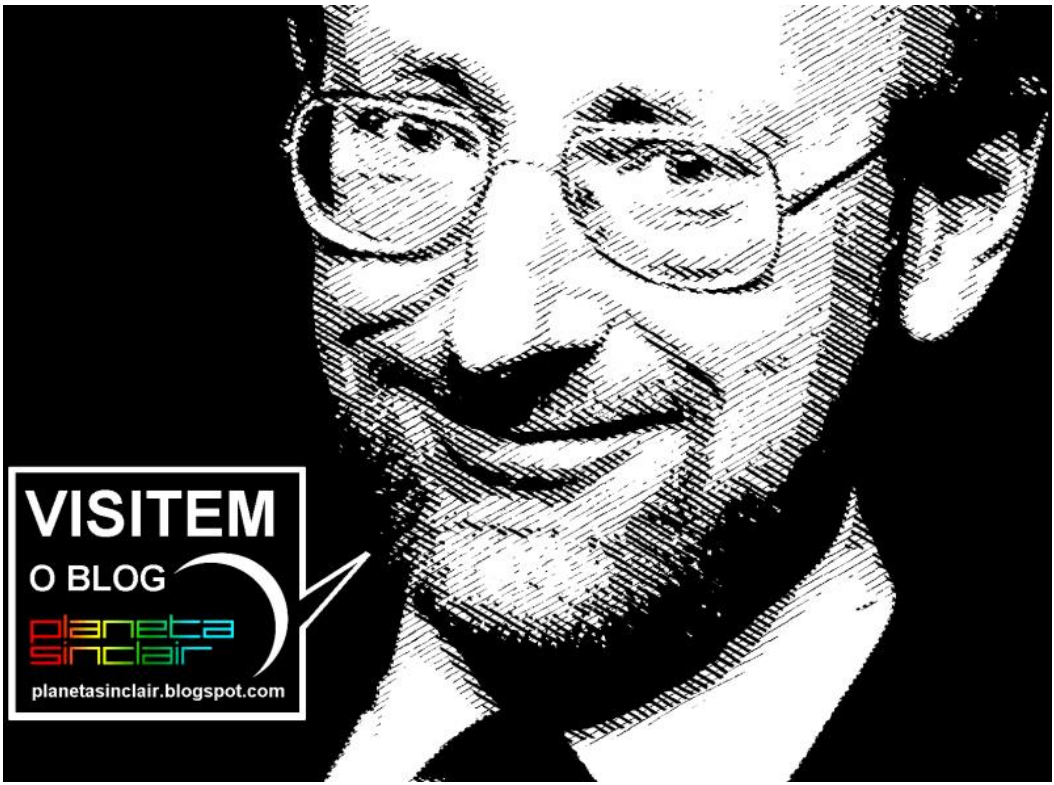
Mas porquê agora uma nova versão? Clive faz questão de nos esclarecer no próprio jogo (em Português – uma das novidades, pois foi traduzido para dez línguas, entre as quais a nossa). Saboteur foi então optimizado, tendo sido deixado de lado algumas limitações existentes na época (1985). Temos agora um jogo mais rápido e fluído, notando-se menos lentidão quando se juntam vários personagens no mesmo ecrã, com gráficos mais claros e, por vezes, novos sprites ou elementos dos cenários, novo ecrã de carregamento e até uma tabela de pontuações na qual não foram esquecidos alguns dos seus amigos Portugueses. Podem ainda comprovar as alterações gráficas assim que iniciam a missão. Por exemplo, debaixo de água conseguimos agora ver a silhueta do ninja.



Ao nível da mecânica é que não existiram alterações. Também não era necessário, pois Saboteur já se aproximava da perfeição. Continuamos a ter os mesmos níveis de dificuldade, sendo o tempo o principal inimigo, pelo menos nos níveis mais fáceis.

O mapa também permanece igual, pelo que rapidamente conseguimos terminar a missão mais fácil. Ao contrário de Saboteur II, no qual os mais de 600 ecrãs tornavam a tarefa de memorizar o mapa do jogo uma tarefa complicadíssima (mesmo com a ajuda do ecrã de carregamento), em Saboteur facilmente nos orientamos pelos três níveis, acessíveis através das carruagens de metro.

Assim, estas novidades tornam esta nova edição física imprescindível. Ainda mais porque tem selo Português, ou não fosse lançada pela Teknamic Software.



LOAD
ZX Spectrum